COPIA GRATUITA

NUMERO 3 - GENNAIO 2006 - WWW.GAMEPLAYER.IT

GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

KINGDOM HEARTS 2
Auron incontra Hercules

SPLINTER CELL
Doppio gioco per Sam Fisher!

RARE AL 100%
Arriva l'FPS per 50 Player!

PROJECT GOTHAM 3
La guida alla Next-Gen

Recensioni: WWE vs RAW 2006
Age of Empires 3 - Sonic Rush
Prince of Persia - Mile High Pinball
Curse of Darkness - Mario Tennis

STAR WARS™
L'Impero in Guerra™



Edizioni PLAYER
www.edizioniplayer.it

In questo numero: Speciale Zelda - Display: guida all'acquisto - Out Run 2006
Nintendo, arriva il Revolution - **Anteprime:** KOF Neo Wave - Ape Escape 3

Playstation 2 - Xbox - GameCube - PC - Gameboy - PSP - DS - N-Gage - Xbox 360

GAME
La prima rivista gratuita di videogiochi
http://www.gameplayer.it
EMAIL: *redazione@gameplayer.it*

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Leonardo D'Ottavi, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Marco Renzi, Andrea Gagliardi, Marco Italiani, Claudio Fortuna, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO:
Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia

EDIZIONI PLAYER S.r.l.
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE:
Via del Prato Fabio n. 17 / 19
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.94.012
http://www.edizioniplayer.it

PER LA VOSTRA PUBBLICITA' CONTATTARE: ***348 / 32.11.970***
Agenti commerciali
Federica Imbroglia, Angelo Jacobelli, Susanna Scrivo, Elisa Tubani

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
MOTO FLASH S.r.l.
Via Macerata n. 35 - 00176 Roma
Tel. 06 / 70.30.28.00

PROGETTO GRAFICO:
STUDIO FILIPPO D'OTTAVI
Via Suor Giuseppina Vannini N. 17
00046 - Grottaferrata (RM)
Tel. 349 / 58.62.820
www.dottavifilippo.com

STAMPATO PRESSO:
Rotoeffe S.r.l. - Ariccia (RM)

Editoriale

There ain't no gettin' offa this train we on!

(Barret Wallace - FF7)



Confesso che quando ho letto per la prima volta *Computer + Videogiochi* non ho capito granché. I numeri a fondo pagina mi sembravano quasi più incomprensibili di termini come *GIOCABILITA'* o *LONGEVITA'*. Era l'estate del 1990 e la recensione di *Toki* su *Amiga* occupava ben due pagine; non era chiaro, poi, per quale motivo un gioco del genere fosse definito semplicemente buono. Qualche pagina indietro, in anticipo di un ventennio, c'era la spiegazione di cosa fosse la *Realtà Virtuale* e di come avrebbe cambiato il modo di giocare. La *Genias* aveva lanciato un gioco di corse su *Commodore 64* e *R-Type 2* era stato pesantemente bocciato. Ho sempre avuto molta ammirazione per quella rivista... I motivi? Oh quelli sono davvero innumerevoli: le notizie, le recensioni di giochi praticamente sconosciuti [*Actraiser*], le foto, le anteprime... si tratta di questo, certo, ma c'è dell'altro: il motivo reale è che, fino ad allora, non avevo mai letto un giornale in cui la vita redazionale fosse così esplicitamente manifesta, così attiva e presente. Emergeva chiaramente il carattere di chi scriveva, nel bene e nel male, ed era più curioso assistere ai litigi interni per assegnare il voto ad *Assassin* del *Team 17* che il voto vero e proprio. Ma erano tempi molto diversi, in cui era possibile intervistare i migliori programmatori europei... riuniti in un pub [!] e discutere delle loro abitudini private piuttosto che dei giochi in uscita... e così scoprivi che il sopracitato *Team 17* era nato dalla scommessa di un gruppo di amici, decisi a scrivere la *routine* di un gioco nel massimo di mezz'ora. Credo di aver letto centinaia di riviste del settore oltre a *CVG* ma l'impressione che ne ho avuto non è stata mai migliore [a parte testate storiche come *TGM*, *Consolemania*, *ZZap!* e *Game Power*]. Questo numero 3 di *GAME* è, in un certo senso, l'avvio vero e proprio della nostra pubblicazione, dopo due mesi di "rodaggio"; ma a questo punto credo sia chiaro quale sarà lo spirito del nostro lavoro: anche noi stiamo iniziando a divertirci davvero parecchio...



Cesare "Meteo" Arietti
cesarearietti@gameplayer.it



Ecco alcuni negozi di Roma dove potrete trovare GAME, a partire dal quindici di ogni mese!
(Se vuoi aggiungerti gratuitamente a questa lista inviaci una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it)

Anbu Zone - *Via Camilla 13/A* ■ **Astrocomputer** - *Via Veturia, 68* ■ **Bitpower** - *Largo Preneste, 36* **Fujisan** - *Via G. Pannini, 27* ■ **DVD Time** - *Via Enrico Fermi, 68* ■ **Game Point** - *Via del Clementino, 95* ■ **Game UP!** - *Via Nomentana, 541 a/b* ■ **Giocofollia** - *Via Parma, 5-5a / Viale Gorizia, 60 / P.zza della Balduina, 35 / Viale dell'Aeronautica, 103* **Olimpo del Fumetto** - *Via Flavio Stilicone, 52 / 54* ■ **Player One Videogames** - *Via Lago Tana 10/b* **Pulsar Game** - *Via Magna Grecia 71* ■ **Virtual Dreams** - *Viale Regina Margherita, 193* ■ **Zona Manga** - *Via S. Costanza, 28*

Nelle Università: LA SAPIENZA , TOR VERGATA e ROMA TRE

Dopo quasi otto anni di attesa, N






THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS

E' tempo che la Triforza torni a splendere!

Zelda. E sinceramente la notizia potrebbe finire qui, visto che in una parola abbiamo detto e spiegato tutto sul futuro capitolo della serie, ormai prossimo alla pubblicazione. Una cosa sia chiara: questa nuova avventura, dalle tinte misteriose e oscure, non è un cambio di rotta dopo le incertezze di *Wind Waker*. Cambiare stile è stata una necessità che si colloca più lontano: concludere la trilogia, incompiuta, iniziata con ***Ocarina of The Time***. Tre capitoli, tre come i frammenti della triforza: se ***Ocarina*** rappresenta la ***Saggezza*** e ***Majora's Mask*** il ***Coraggio***, non vi è dubbio che ***Twilight Princess*** occupa di prepotenza il ruolo del ***Potere***.



Il ***Link*** adulto che avevamo intravisto a ***Hyrule***, come una premonizione del futuro, oggi è l'unico che dovrà e potrà difendere ***Zelda***. Sarà un caso che siano trascorsi sette anni da allora e che proprio sette erano gli anni che separavano il giovane ***Link*** dal suo destino? Ma i dubbi e le incertezze in questo nuovo capitolo spariscono una volta per tutte; prepariamoci ad un'avventura immensa, che ci lascerà cadere dalla vita serena e tranquilla di un giovane contadino alla magia e alla maledizione del ***Regno del Tramonto***, capace di tramutare gli esseri viventi in orrende e pericolose creature. Anche ***Link*** sarà soggiogato dalle arti magiche di queste terre e si tramuterà in un feroce lupo; e proprio una creatura di queste lande desolate diverrà sua inseparabile compagna, supportandolo nelle molte battaglie di cui sarà protagonista. La storia ruota attorno ad un personaggio misterioso, una fanciulla rapita e prigioniera nella fortezza del ***Tramonto***, ultima discendente della nobile stirpe degli ***Sheikan***; il suo destino sarà legato indissolubilmente a quello di ***Hyrule***, di cui è principessa e protettrice. L'ultima grande avventura di ***Zelda*** è vicina...



GAMECUBE

▲ Twilight Princess è previsto per la tarda primavera '06!





In allegato alla rivista ufficiale Xbox 360 di gennaio ci sarà la versione beta di Final Fantasy XI con la quale si giocherà online gratuitamente finchè Square Enix terminerà la fase di testing.



Punizione in arrivo per i cheater: dopo i controlli effettuati in World of Warcraft, Blizzard ha scoperto e messo il bando più di 18.000 account che utilizzavano programmi illeciti.



Nintendo ci riporta a Hyrule con il seguito dell'immenso Ocarina of The Time

SPECIALE ROMICS 2005

MAJORA'S MASK IN COSPLAY

Lo scorso mese, durante l'ultima edizione di ***Romics***, l'annuale festival dei fumetti e dell'animazione di Roma, abbiamo incontrato i fan della ***Sfilata Cosplay***. I ragazzi che vedete nelle foto, nell'interpretazione curatissima di ***Zelda - Majora's Mask***, provengono un po' da tutta Italia (Roma, Milano, Viareggio, Venezia, Napoli e Crotone). Si tratta di un gruppo quasi esordiente nel genere ma che ha saputo conquistare l'attenzione di tutti gli spettatori della ***Sfilata,*** con un'avvicente rappresentazione dedicata agli ultimi atti della lotta tra ***Link*** e lo ***Skull Kid***. ***Shari*** e gli altri partecipanti hanno anche un sito molto ben fatto: l'indirizzo è ***http://www.thelostwoods.net***... visitatelo!



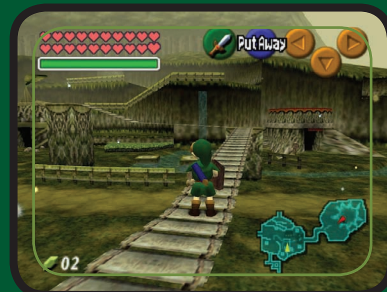


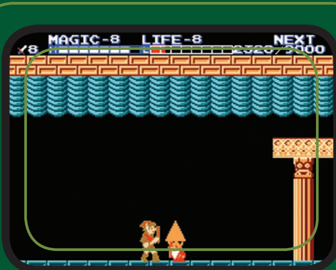




UNA STORIA ANTICA... VENT'ANNI!

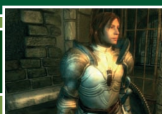
La leggenda di *Zelda* ha inizio nel 1986, quando la *Nintendo* rilasciò in Giappone la prima, inimmaginabile, cartuccia dorata per *NES*. La storia aveva avuto due influenze diverse: era legata al film *Legend*, allora molto popolare, e le fantasticherie di bambino di ***Shigeru Miyamoto***, all'epoca designer e oggi considerato universalmente come il più grande autore di videogiochi di tutti i tempi. Accompagnato dalle splendide musiche di ***Koji Kondo***, il gioco si rivelava un semplice RPG con visuale dall'alto, dalla grafica molto essenziale (per gli standard attuali) ma dalla profondità incredibile. Enigmi da risolvere, mappe da completare (e disegnare!), nemici da sconfiggere e decine di oggetti da utilizzare, resero immortale il titolo. Un anno e mezzo dopo, invece di riproporre lo stesso concept ampliato, ***Nintendo*** riscrisse completamente il gioco realizzando ***The Adventures Of Link*** (foto in basso a sx), l'unico titolo che in fondo riesce a tenere testa ad ***Ocarina of The Time*** per maturità e complessità; nonostante questo furono in molti a richiedere a gran voce un ritorno alle origini. Tre anni più tardi, mentre il Giappone si stava riprendendo dallo shock provocato dall'arrivo del ***Super Famicom*** (che al lancio offriva ***Super Mario World*** e ***F-Zero***, due giochi impensabili per quei tempi... e per i nostri!), fu riproposto il primo capitolo con una grafica completamente aggiornata (foto in basso a dx). Una rivista italiana gli assegnò 99%, nonostante il gioco fosse completamente in giapponese e la trama praticamente incomprensibile! E poi, per molto tempo a venire, la storia rimase in sospeso (tranne per l'eccezione di due versioni su ***Game Boy***). Otto anni più tardi, quando giocare era ormai sinonimo di ***Playstation*** e il ***Nintendo 64*** si avvicinava alla via del tramonto, accadde l'inverosimile: il 24 Novembre 1998 arrivò ***Ocarina of The Time***, considerato a tutti gli effetti il ***Gioco del Millennio***. Tutto quello che i giocatori del passato avevano sognato e tutto quello a cui avrebbero giocato quelli del futuro era lì, in una minuscola cartuccia di pochi centimetri. La leggenda era tornata alla luce!



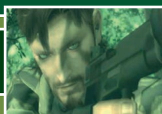








Secondo voci di corridoio l'uscita di Oblivion sarebbe stata rimandata dopo aver ricevuto i kit di sviluppo definitivi per Xbox 360: aspettatevi una grafica spacca-mascella!



Metal Gear si avvicina alla grande rete! E'in progettazione un capitolo tutto nuovo che sfrutta le funzionalità di gioco online, per la gioia di tutti gli appassionati della serie

SPECIALE DISPLAY

>>> GUIDA ALL'ACQUISTO!



Con l'introduzione delle console di nuova generazione si è cominciato a parlare sempre più di alta definizione ed HDTV, creando molta confusione tra gli utenti lasciati a se stessi in un mercato saturo di offerte che non sempre si rivelano di qualità. Ecco dunque una guida veloce per tutte le esigenze! Cominciamo con l'occorrente: i vecchi cavi, come l'***S-Video*** o ***Scart RGB***, non sono adatti a trasportare un segnale in alta definizione (da ora in poi ***HD***, ***High Definition***), pertanto avremo bisogno di un cavo ***Component*** (da non confondersi col cavo composito, quello giallo e scadente!) o ***VGA*** (il connettore standard per collegare i monitor PC). Attualmente, le console che supportano l'***HD*** sono le seguenti: ***Xbox*** (480p,qualcuno in 720p), ***Playstation 2*** e ***Gamecube*** (limitatamente ad alcuni giochi, solo 480p), ma soprattutto ***Xbox360***, con cui l'***HD*** diventa uno standard ed ogni gioco è compatibile 720p e 1080i. Che cosa acquistare quindi per godere al meglio le nostre console su maxi schermo? Dipende da svariati fattori, come costo, ingombro e qualità. Il primo della carrellata è il classico monitor ***CRT***. Questo tipo di schermo è poco adatto all'***HD*** in quanto in formato 4:3 (i modelli 16:9 sono molto rari e costosi). Va detto però che fornisce un'immagine molto fedele a livello di colori, pulita e privi di effetti scia, l'ideale per giocare. Seguono i pannelli ***LCD***, relativamente economici, che arrivano a dimensioni ragguardevoli ed hanno un'ottima risoluzione, superiore spesso ai 720p. Di contro, questa tecnologia è immatura per il livello del nero, in alcuni casi insufficiente e tendente al grigio scuro, per i colori troppo saturi ed i tempi di risposta ancora non a livello dei ***CRT***, dati che però vanno migliorando. Parlando dei plasma, purtroppo, la maggior parte degli schermi dispone di una risoluzione molto bassa; molti modelli accettano il segnale, ma viene scalato ad una risoluzione inferiore con conseguente perdita di qualità. Per quanto riguarda la qualità, è molto simile a quella degli ***LCD*** tranne per il livello del nero, decisamente migliore. Il costo, però, rimane più elevato. Più costoso è il proiettore, capace di visualizzare anche schermi a più di 60". Il costo è ancora alto per i dispositivi che visualizzano in ***HD***, ma il prezzo sta calando rapidamente e la qualità migliorando. La qualità è stupefacente anche se resta un problema: per utilizzarlo c'è bisogno di una camera completamente buia e una posizione ottimale di telo e proiettore. Ogni tecnologia ha i propri pregi e difetti, senza considerare che prima di tutto bisogna guardare le proprie tasche e le esigenze di spazio. Il compromesso perfetto? Una TV LCD di qualità... credeteci, ne vale la pena!





ASPETTANDO LE OLIMPIADI...

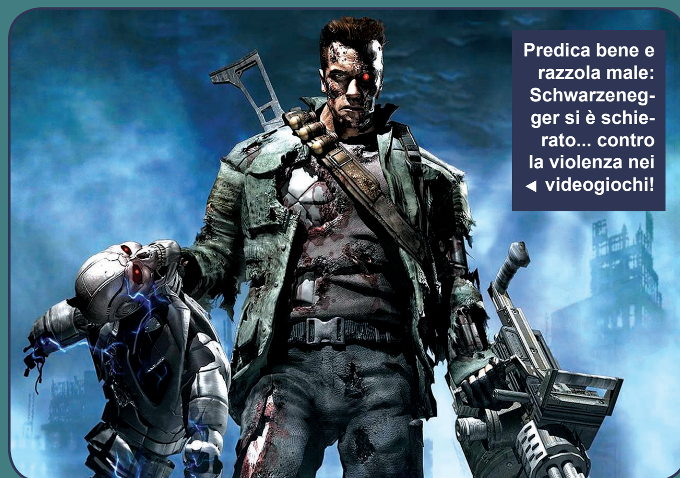
TORINO 2006

Ogni Olimpiade che si rispetti ha sempre una genuina trasposizione videoludica: ***Torino 2006*** è la simulazione multievento dei prossimi Giochi Olimpici invernali di Torino, in arrivo per ***Xbox***, ***PlayStation 2*** e ***PC*** dai primi di Gennaio 2006. Presenterà quindici eventi suddivisi in otto discipline (pattinaggio su ghiaccio, sci di fondo, bob, Biathlon e così via), una telecronaca ben implementata e sfide multiplayer sino ad un massimo di quattro giocatori in contemporanea. Grazie a controlli semplici ed intuitivi, Torino 2006 si rivela un'esperienza di gioco immediata e divertente: il giocatore rimane sempre al centro di ogni azione e tutto il mondo ruota intorno alle sue prestazioni: telecamere, commenti e incoraggiamenti del pubblico. Il titolo sarà completamente localizzato in italiano, mentre la grafica sarà una vera sorpresa per il genere, con ambienti di gioco incredibilmente dettagliati e panorami mozzafiato. La ***2k Sports*** sembra aver fatto un buon lavoro... staremo a vedere!









Predica bene e razzola male: Schwarzenegger si è schierato... contro la violenza nei ◄ videogiochi!

Hasta la vista, divieto!

Buone notizie per i videogiocatori di tutto il globo! La legge firmata dal governatore della California *Arnold Schwarzenegger*, che proibiva ai minori la vendita del software consigliato agli adulti con gravi pene e sanzioni per i trasgressori, è stata bocciata dai giudici, in quanto giudicata incostituzionale ed in violazione del Primo Emendamento. I videogiochi infatti, al pari di libri, film, programmi televisivi e riviste, sono protetti da tale emendamento che garantisce la libertà di espressione. Un'ottima notizia quindi per le associazioni come la ***Entertainment Software Association*** (***ESA***) e la ***Interactive Entertainment Merchants Association*** (***IEMA***), che avevano richiesto espressamente l'ingiunzione, ed anche per tutti i videogiocatori, che potranno acquistare coscienziosamente i titoli tanto desiderati anche se consigliati ad un pubblico "maturo".

Il fenomenale successo che ha avuto The Sims in Francia è stato celebrato con l'emissione, in edizione limitata, di un francobollo speciale dedicato al famosissimo gioco Maxis.



EA ha ufficializzato la data di pubblicazione del gioco dedicato al film di Coppola, il Padrino. Tra le novità introdotte dal titolo, un innovativo sistema di combattimento.



PC - PS3





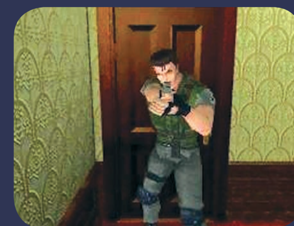
Unreal 2007 nel 2006

A seguito degli accordi stipulati tra *Sony* ed *Epic Games*, ed a seguito dell'acquisizione, da parte di quest'ultima, della licenza sulla tecnologia *FaceFx Animation*, è stata confermata l'uscita di ***Unreal Tournament 2007*** anche per ***Playstation 3***, approssimativamente previsto per la primavera del 2006. L'evoluzione del titolo non sarà soltanto grafica ma riguarderà soprattutto gli "extra" che da sempre ***Epic Games*** ci ha fatto apprezzare: ben 18 veicoli previsti, nuove entusiasmanti modalità come la "Warfare", nuove devastanti armi aggiunte al già ricchissimo arsenale e molto altro ancora. Voci di corridoio affermano che il titolo sarà disponibile anche su Xbox 360, ma la versione ***PS3*** avrebbe un livello di dettaglio più elevato... Prepariamoci a vedere l'irreale!

NINTENDO DS - ANTEPRIME

RESIDENT EVIL

Si chiamerà ***Deadly Silent*** e sarà il remake per ***Nintendo DS*** del primo ***Resident Evil*** uscito nel '96 per ***PSOne***. Quale miglior modo per festeggiare il suo decimo anniversario se non quello di una trasposizione per il carismatico portatile Nintendo? Lo schermo inferiore verrà utilizzato negli scontri ravvicinati, la funzionalità touch screen è stata implementata per risolvere gli enigmi del gioco e per attaccare, mentre il microfono servirà per interagire con alcuni personaggi o azzardare una rianimazione respiratoria. E sembra che il gioco supporti la modalità online...













ARIA DI... RIVOLUZIONE!

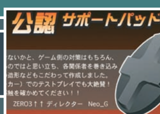
IL FUTURO DEI GAMES? SARA' PIU' SEMPLICE PER TUTTI. PAROLA DI NINTENDO!

A quanto pare la *Grande N* sembra sempre più intenzionata a sviluppare i propri prodotti sulla base della filosofia "Nintendo Difference": incentrare gli sforzi su originalità ed innovazione, quindi in nuovi concept di gioco, piuttosto che puntare al realismo come fanno i concorrenti. Lo confermerebbero infatti le ultime notizie trapelate sul *Revolution*, la nuova console a cui ***Nintendo*** sta appunto lavorando, i cui kit di sviluppo preliminari sarebbero già in distribuzione presso selezionate terze parti di fiducia. Dell'hardware finale si sà che sarà equipaggiato con una ***CPU IBM***, al momento chiamata in codice ***Broadway***, molto simile al ***Gekko*** usato nel cubo, ma che funziona circa al doppio della velocità ed offre potenzialmente un incremento di due o tre volte le prestazioni complessive. Del chip grafico prodotto da ***ATI***, chiamato ***Hollywood***, si conosce meno, ma gli analisti credono che si manterrà in linea con l'aumento di prestazioni della ***CPU***, in quanto evoluzione del tipo di chip montato sulle schede video ***Radeon***. Per quanto riguarda la memoria, il sistema vanterà di ben ***512MB*** di ***Flash RAM***, non accessibile agli sviluppatori, che sarà usata per i salvataggi dei giochi ed i contenuti scaricabili, mentre la memoria principale sarà di ***96MB***, costruita secondo la stessa architettura del ***Gamecube***, e di ***3MB*** dedicata al chip grafico, che sarà utilizzata per il frame buffer. Cattive notizie però per i possessori di ***HDTV***: Nintendo ha dichiarato che in nessun caso verranno sfruttate le risoluzioni dei TV di ultima generazione (ma sarà vero, alla fine?). Il lettore del ***Revolution*** sarà tipo slot-in, vale a dire che i dischi saranno inseriti tramite una fessura, ed accetterà il blasonato formato ***DVD*** come ovviamente i minidisc del Cubo. Il sistema sembra essere a tutti gli effetti un ***Gamecube*** potenziato: entrambe le console, infatti, spartiranno gran parte delle librerie, scelta che produce un inevitabile calo di prestazioni rispetto alla concorrenza. Questo però faciliterà indubbiamente gli sviluppatori nella creazione dei titoli, concentrando i loro sforzi sulle possibilità di sfruttare l'innovativo controller del Revolution, il primo interamente basato su tecnologia ad infrarossi: per utilizzarlo, infatti, basterà muoverlo nell'ambiente, come una pistola, una spada, una canna da pesca o molto altro ancora. Non dimentichiamoci, inoltre, che il prezzo al pubblico sarà inferiore anche di tre volte rispetto ai mostri ***Microsoft*** e ***Sony***. Ancora una volta ***Nintendo***, come nel caso ***DS*** contro la ***PSP***, sceglie l'innovazione in contrapposizione alla forza bruta. Riuscirà ad imporsi anche questa volta?





Naruto arriva su PSP! Il titolo è apparso nei listini di uscita giapponesi, e secondo le prime indiscrezioni dovrebbe sempre trattarsi di un picchiaduro 3D ad incontri.



Coloro che preordineranno Street Fighter Alpha 3 Max per PSP avranno la fortuna di ricevere un particolare rivestimento per la croce digitale simile ai classici D-Pad da agganciare alla console!





Nuovo traguardo per Out Run!

Dopo mesi di voci e notizie è stata confermata da SEGA l'uscita di *Out Run 2006: Coast to Coast* per *Playstation 2*, *PSP* e *PC*. Questo episodio della serie *di Out Run comprende la maggior parte dei percorsi del remake* già uscito su ***Xbox*** e nuove piste tratte da ***Out Run2 SP***, visto solo in sala giochi. Ritroverete il feeling di guidare una vettura rossa super sportiva (chissà quale, eh?), girovangando per le spiagge di mezzo mondo. Sarà anche presente l'interconnettività in multiplayer, con 6 giocatori in contemporanea via wireless (***PSP)*** ed online (***PS2)***: per incoraggiare l'uso di tale caratteristica, sono stati implementati extra da sbloccare, probabilmente tracciati e vetture nuove. ***Sumo Digital***, lo stesso sviluppatore di ***Out Run 2*** per ***Xbox***, curerà la conversione dei titoli, in uscita per marzo 2006.



Quando tornano le valchirie...

Square Enix annuncia il ritorno del celebre Valkyrie Profile, il GDR dall'inconfondibile fascino orientale che nel 2000 annientò ogni concorrenza su PSone. Due sono le versioni preannunciate: quella per ***PlayStation 2*** (***Silmeria***) e quella per ***PSP*** (***Lenneth***). Per quanto riguarda la versione ***PS2*** il vecchio stile bidimensionale del gioco sarà conservato ma con l'aggiunta di un motore grafico 3D del tutto innovativo; la versione ***PSP***, la cui data di uscita è gia fissata al 2 Marzo, sarà un remake con miglioramenti nella risoluzione e nelle sequenze filmate. Saranno inoltre presenti le originali combo che hanno reso memorabile il primo capitolo. Staremo a vedere!

True Fantasy Live... Offline?

Dopo aver ricevuto la notizia della cancellazione di *True Fantasy Live Online*, promettente MMORPG molto atteso per la console *Microsoft*, la delusione serpeggiava tra gli utenti ***Xbox***, convinti che le possibilità di veder terminato questo gioco fossero ormai nulle. Qualcosa sembra però in cantiere negli studios dei ***Level 5***, gli sviluppatori del tanto atteso titolo: il presidente ***Akihiro Hino*** ha annunciato, in un articolo della rivista giapponese ***Dorimaga***, che il progetto potrebbe essere ripreso, senza però la componente online: ne potrebbe derivare un titolo diverso, forse un altro RPG di stampo classico. Secondo le dichiarazioni di ***Hino***, infatti, il team starebbe lavorando ad un nuovo gioco in uscita nel 2006 in Giappone, i cui dettagli sono ancora sconosciuti. Noi rimaniamo fiduciosi nei confronti di un altro cambio di rotta, per tornare all'idea originale che non era affatto malaccio... noi, intanto, continuiamo a investigare!













Silver Style Entertainment ha acquistato i diritti per pubblicare nel 2006 un nuovo episodio di Simon the Sorcerer, che riprenderà il classico stile punta e clicca dei primi due capitoli.



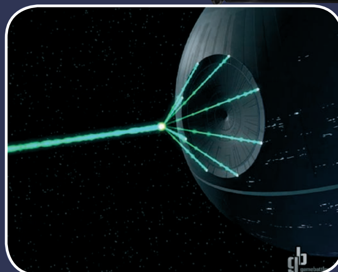
Raisat e Nintendo hanno stipulato un accordo: nel nuovo programma televisivo TV Giga Gigante ci sarà una rubrica dedicata ai videogiochi della grande N.



SPAZIO Anteprime

I migliori giochi in arrivo per computer e console









STAR WARS

Lo spazio lontano diventa vicino!

Petroglyph

PUBLISHER: ACTIVISION
GENERE: STRATEGIA
GIOCATORI: N / A
USCITA: 2 / 06

INFO

PC CD ROM

Ritorna la saga spaziale più odiata ed amata di sempre, ritorna la creazione che ha reso celebre *Lucas Arts,* in una veste videoludica del tutto innovativa ed audace: *Star Wars L'impero in Guerra*, strategico in tempo reale per PC, sviluppato da ***Petroglyph***, ex ***Westwood***, noti al grande pubblico per il celebre ***Command & Conquer***. Si preannuncia, per stessa dichiarazione di ***Activision***, un titolo di grande impatto e le ragioni di tale entusiasmo sembrano davvero molteplici: il gioco permetterà di calarsi nei panni di un comandante galattico e determinare il destino della galassia, catapultandosi in avvincenti azioni e combattimenti rocamboleschi; presenterà un'importante componente di azione, eliminando la parte più "tediosa" degli strategici, ovvero l'accumulo delle risorse; includerà oltre 40 diverse ambientazioni, tutte ispirate alla serie. Gli amatissimi ***Jedi*** avranno un ruolo chiave nel corso delle battaglie, ognuna delle quali condizionerà gli eventi successivi. Gestire le truppe sembra molto semplice, soprattutto grazie alla telecamera di gioco completamente controllabile, che permette inoltre di seguire al meglio le epiche sequenze di gioco, degne del grande schermo. Per quanto riguarda l'arsenale, potete tranquillamente lasciare a casa "***La Forza***": avrete a vostra disposizione un alto numero di veicoli, astronavi e, udite udite, persino la poderosa ***Morte Nera***, con la quale sbriciolare a piacere i pianeti avversari. E non siamo ancora arrivati al pezzo forte! Già, perché L'***Impero in Guerra*** promette anche di stupire i vostri PC con una realizzazione tecnica di prim'ordine! Le unità di fanteria, i mezzi e lo scenario sfoggiano un numero molto elevato di texture in alta risoluzione, senza contare che lo schermo sarà inondato da migliaia di oggetti in movimento. Gli elementi per creare un classico ci sono tutti, dalle innovazioni nel gameplay alla realizzazione tecnica… Conquisterà anche coloro che non conoscono Darth Vader? Staremo a vedere: intanto, che la Forza sia con noi... nell'attendere la pubblicazione!









▲ Ma questi sono soldati alla ricerca di nemici o qualcuno che fa solo jogging su Tatooine?



▲ Una classica scena di scontri intergalattici. Una sola domanda: ma chi è che sta sparando a chi?

GUILTY GEAR JUDGEMENT

Quando la PSP diventa un campo di battaglia



S*ol Badguy*, *Ky Kyske* e tutti gli stravaganti protagonisti di *Guilty Gear* stanno per debuttare sul mini gioiellino *Sony* a partire dal prossimo Febbraio: *Guilty Gear Judgement* si propone come un abbellito remake del secondo successo della saga, che ha prepotentemente messo i bastoni fra le ruote a beat'em up di decennale esperienza come ***Street Fighter*** & compagnia bella. Complice di tanto trionfo furono una grafica accattivanteo, accompagnata da effetti di luce abbaglianti e fondali affascinanti, un gameplay semplice e immediato, musiche frenetiche e un design dei personaggi singolare e avvincente. Tutte caratteristiche che di certo non mancheranno in questa semi conversione prodotta da ***ARC System Works***; “semi” perché avrà alcune interessanti aggiunte: il sistema di controllo è stato perfezionato, per rendere l'esecuzione delle ***Special Moves*** più malleabile per la console, ed è stata aggiunta la straordinaria modalità ***Boost Mode***. Si tratta di un elaborato mini-gioco in cui i combattenti di ***Guilty Gear*** dovranno sconfiggere le spietate creature di ***Raimond*** (il boss di turno) in un divertente picchiaduro a scorrimento; i ben 20 livelli previsti e la possibilità di completare sottomissioni e obiettivi speciali contribuiscono a rendere l'esperienza di gioco molto completa e longeva. Non potevano poi mancare le classiche modalità ***Storia***, nella quale il vostro eroe si confronterà con gli altri in sanguinose battaglie uno contro uno, e ***Versus*** in cui potrete, grazie alla miracolosa connessione ***Wi-Fi***, sfidare i vostri amici (o nemici) in squadra e singolarmente.

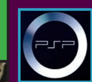






ARC System

PUBLISHER: MAJESCO
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: N / A
INFO



KINGDOM HEARTS 2

Torna il regno di cuori!

L'unione tra *Square-Enix* (allora solo Squaresoft) e *Disney* partorì nel 2002 Kingdom Hearts, titolo che univa personaggi del mondo di *Final Fantasy* e protagonisti del fumettoso mondo di *Topolino & Company*. Il tutto fu miscelato e inserito in un contesto da gdr, con tanto d'evocazioni, magie e combo. Il successo di ***KH*** fu enorme, tanto che l'annuncio di un secondo capitolo non tardò ad arrivare. Per questo seguito ***Square-Enix*** e ***Disney*** hanno annunciato nuovi personaggi, tra cui ***Auron*** (da ***FF X***), ***Megara*** e ***Pegaso*** (prelevati dal mondo di ***Hercules***) e molti altri ancora. Confermati invece il protagonista (***Sora***) e altri interpreti importanti (***Topolino*** tra tutti) del precedente capitolo. Sul fronte tecnico si prospettano migliorie grafiche ed un aggiornamento al sistema delle visuali. Attendiamo dunque un seguito ancor migliore del suo predecessore, che sia in grado di colmare le piccole imperfezioni riscontrate nel primo capitolo. Il gioco (appena uscito in Giappone), ha venduto in soli tre giorni la cifra considerevole di un milione di copie... aspettiamo bramanti una conversione europea!



Square Enix

PUBLISHER: SQUARE
GENERE: RPG / AZIONE
GIOCATORI: 1
USCITA: 3 / 06
INFO







SHADOW OF THE COLOSSUS

A caccia di giganti

Per gli amanti delle avventure fiabesche, qualche anno fa uscì in esclusiva per *PS2* un gioco dal nome indimenticabile: *Ico*. Il titolo in questione era saturo di sentimenti ed emozioni memorabili. Oggi, il creatore di quel gioiello videoludico (***Fumito Ueda)*** è pronto a presentarci la sua prossima creazione: ***Shadow Of The Colossus***. Come la regia inconfondibile di un film di ***Tarantino***, ***Ueda*** lascia il segno con il suo stile unico e poetico. In quest'avventura dovremo andare alla caccia di colossi viventi che, una volta individuati, andranno scalati alla ricerca del loro punto debole. I vari giganti che incontreremo strada facendo, avranno sembianze incredibili. Capolavoro annunciato dunque? Sembra proprio di sì, ma preferiamo restare cauti e valutare l'opera nella sua interezza.

SCEI

PUBLISHER: SONY
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
USCITA: 2 / 06
INFO



MARIO PARTY 7
La festa ha inizio!



▲ Ok, o siamo impazziti noi o quello che vediamo è un delirio formato famiglia: una principessa, un idraulico, un fungo e un drago che estraggono rape. Wow!

Il settimo episodio della popolarissima saga di *Mario Party* sta per arrivare con tutto il suo carico di allegria, divertimento e un pizzico (abbondante) di follia. Rispolverate il vostro caro ***GameCube***, telefonate ad amici e conoscenti e preparatevi a trascorrere ore ed ore di assoluto spasso multiplayer, per la prima volta, fino ad 8 giocatori (alla faccia di chi ha passato il Natale a giocare a tombola). I nostri strampalati eroi si stanno rilassando in una crociera insieme a due nuovi personaggi: ***Birdo*** e ***Dry Bones***. ***Bowser*** e ***Mini Bowser***, però, scoprono di non essere stati invitati e decidono quindi di vendicarsi rovinando il viaggio a tutti (i soliti amici di cui vergognarsi)… e da qui inizia il bizzarro gioco. Come al solito si devono raccogliere una quantità minima di monete e stelle entro un numero preciso di "turni". Ogni casella del tabellone virtuale corrisponde a un minigioco (oltre 88 disponibili), in cui si ottengono punti e nuove modalità. Tra le succose novità troviamo la possibilità di condividere il pad giocando insieme con lo stesso controller e di utilizzare il microfono per ***GameCube*** (venduto in allegato con il gioco) che permette di impartire comandi vocali ai concorrenti sullo schermo. Il nuovo party game del baffuto idraulico sarà disponibile in tutta Europa dal 27 Gennaio 2006: siamo tutti in scalpitante attesa!







Hudson Soft.

PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: PARTY GAME
GIOCATORI: 1 - 8
USCITA: 1 / 06
INFO







APE ESCAPE 3
Le scimmie invadono la tv!



C'è chi va a caccia di farfalle con il suo bravo retino d'ordinanza e c'è chi, con il medesimo attrezzo, va a caccia di… scimmie! Questa folle quanto originale attività iniziò nel lontano 1999 quando ***Ape Escape*** comparve sulla prima ***Playstation***, rivelandosi ben presto come uno dei migliori titoli della console ***Sony***. Finalmente la ***Grande S*** ha deciso di concedere anche a noi comuni mortali il nuovo episodio della saga, che sbarcherà in suolo americano nel gennaio 2006. ***Specter***, la satanica quanto immortale scimmia della saga, ne ha combinata un'altra delle sue, inviando orde di mangiabanane sulla terra, con lo scopo di appropriarsi di tutte le reti televisive del mondo. La TV è impazzita e tutti gli umani che guardano gli insulsi programmi trasmessi dalle scimmie entrano in uno stato confusionario. Il vostro compito sarà quello di rispedire al mittente le oltre 400 scimmie sparpagliate nei 20 stages previsti dal gioco; In ogni livello saranno presenti dei costumi di scena che vi doneranno super poteri e potrete giocare all'audace modalità ***Metal Gear*** in cui emulerete il vecchio ***Snake***. Preparatevi perciò a farvi le più grasse risate con questo nuovo titolo ***Sony*** che promette bene… non ci resta che aspettare!





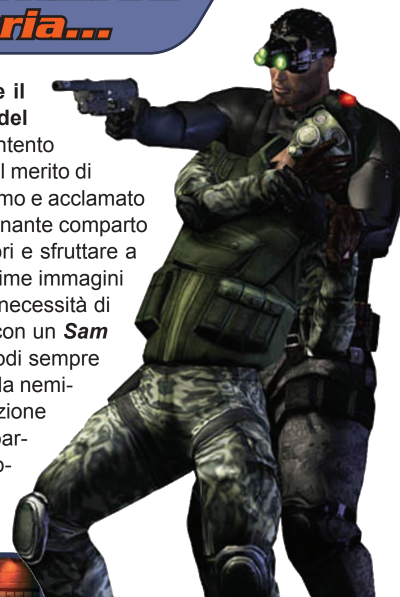
SCEJ

PUBLISHER: SONY
GENERE: PLATFORM
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: 2 / 06
INFO

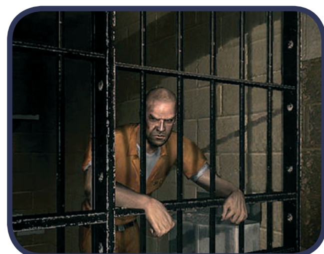


SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Quando infiltrarsi diventa una cosa seria...



Con la nascita del primo *Splinter Cell*, il vecchio *Snake* del maestro *Kojima*, conobbe il suo primo vero antagonista di rilievo. *Ubisoft*, infatti, insieme alla collaborazione del famoso scrittore *Tom Clancy*, diede alla luce il personaggio di *Sam Fisher*, nel chiaro intento di contrapporlo allo strapotere del titolo ***Konami***. La saga del buon agente segreto ha avuto il merito di migliorarsi di capitolo in capitolo, riscuotendo un successo sempre maggiore, sino ad arrivare all'ultimo e acclamato ***Splinter Cell: Chaos Teory***, approvato da critica e pubblico per la coinvolgente trama e l'impressionante comparto tecnico. ***Double Agent***, avrà quindi il delicato compito di confermarsi ai livelli dei suoi predecessori e sfruttare a dovere le enormi capacità di calcolo offerte dai nuovi ***PC*** e dalla nuova console ***Microsoft***. Dalle prime immagini e dalle indiscrezioni trapelate, sembra proprio che gli sviluppatori ***Ubisoft*** siano consapevoli della necessità di apportare delle novità che garantiscano alla serie di mantenersi viva e aggiornata. E allora, sotto con un ***Sam Fisher*** completamente mutato nel look (interamente rasato a zero), in tenuta carceraria e dai metodi sempre più rudi. Come mai tale cambiamento? Sembra che il nostro ***Splinter Cell***, sia stato infiltrato tra le fila nemiche nel chiaro intento di entrare in possesso di importanti dati altrimenti inaccessibili. Questa situazione ci darà la possibilità di alternare missioni assegnate dai terroristi e dalla compagnia segreta a cui appartiene la nostra spia. Possibilità di influire attivamente sulla trama del gioco, arsenale rinnovato, doppiaggio e sonoro come sempre all'altezza, sono il biglietto da visita per questo quarto capitolo del mondo di ***Splinter Cell***. Aspettiamo la prossima primavera, per avere il gioco completo fra le mani!







Montreal

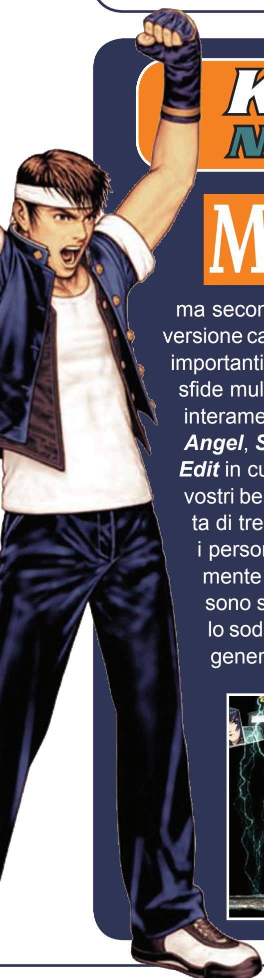
PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: STEALTH
GIOCATORI: 1
USCITA: 3 / 06

INFO

MULTI

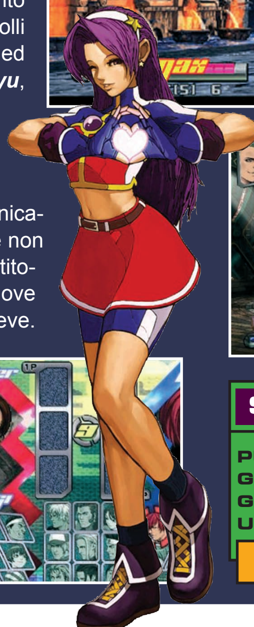
KING OF FIGHTERS

NEOWAVE - La nuova onda



Mentre state leggendo queste righe il beta testing ad Osaka sarà già terminato da giorni, e il nuovo *The King of Fighters: Neo-Wave* della secolare *SNK* è pronto a sbarcare anche da noi a partire dai primi di febbraio. Molti già conosceranno la versione coin-op del titolo ma secondo le notizie trapelate dal sito ufficiale di ***SNK*** e dagli uffici stampa, la versione casalinga per ***PS2*** (e si presume anche per ***Xbox***) avrà interessanti quanto importanti aggiunte rispetto a quella arcade: offrirà la possibilità di scontrarsi in folli sfide multiplayer grazie alla modalità online, avrà i fondali ad alta definizione ed interamente in tre dimensioni, ben cinque personaggi aggiuntivi (***Rugal***, ***Saisyu***, ***Angel***, ***Seth*** e ***Maylee*** - per la gioia del nostro direttore) e la modalità ***Color Edit*** in cui potrete sfoggiare la vostra abilità di pittori ricolorando i vestiti dei vostri beniamini. Il gameplay ha subito un netto miglioramento, con l'aggiunta di tre stili di combattimento (il ***Guard Break***, il ***Max*** e il ***Super Cancel***) e i personaggi, in tutto 40, sono stati ripescati dalle precedenti edizioni e tecnicamente "restaurati" per il nuovo evento. Le innovazioni di questo Neo Wave non sono sufficienti a rivoluzionare la saga, ma ci aspettiamo comunque che il titolo soddisfi appieno i fan di vecchia data e che avvicini al genere anche le nuove generazioni… la buon vecchia ***SNK*** starà risorgendo? Lo sapremo a breve.

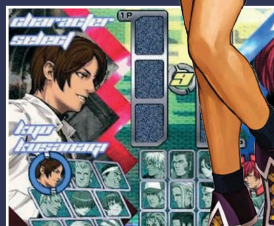












SNK - Playmore

PUBLISHER: SNK
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: N / A

INFO

XBOX

Recensioni

Le novità di questo numero! >>



Age of Empires moltiplicato 3

Se siete inguaribili invasori avete trovato il gioco che fa per voi: ora divertitevi pure a conquistare il mondo!

I giochi:

Le rubriche

Ed ecco a voi il gioco del mese:



Mai contrariare una ragazza, soprattutto quando è armata!

Un Castello formato PS2

Dracula è pronto ad accogliere gli ospiti che se la spassano per casa. E' proprio il caso di dirlo: questo castello non è un albergo! Ancora per poco...





>>> Top Ten - La classifica del Mese <<<

Mentre Mario Kart rimane incollato al primo posto senza temere gusci o fulmini di sorta, gli zombie intelligenti di Capcom scalzano gli umani stolti di Liberty City, complice una Premium Edition che stà sollazzando i fortunati possessori della PS2. Soul Calibur 3 invece fà i conti con Pro Evolution Soccer 5 e perde, probabilmente, perché in Italia i calci fanno più male dei colpi di spada. Soddisfazione per Microsoft, che vede in classifica non solo i titoli di punta del nuovo Xbox 360 ma anche il colonialissimo Age of Empire 3. In discesa libera, invece, il Principe di Persia e Call of Duty, anche se il primo potrebbere ritornare in auge grazie alle sue prodi acrobazione. Augh!



1	Mario Kart Nintendo - DS	6	Project Gotham 3 MS - Xbox 360
2	Resident Evil 4 Capcom - PS2	7	Perfect Dark Zero Rare - Xbox 360
3	PES 5 Konami - PS2	8	Prince of Persia Ubisoft - PS2
4	GTA - Liberty City Rockstar - PSP	9	Call of Duty 2 Activision - PC
5	Soul Calibur 3 Namco - PS2	10	Age of Empires 3 Microsoft - PC







AGE OF EMPIRES III

SIETE PRONTI A INVADERE IL MONDO?

Benvenuti nel 1700 alla scoperta del nuovo mondo! No, non stiamo parlando di un film, ma della nuova ambientazione che gli sviluppatori Microsoft ci propongono per il terzo capitolo della saga strategica più famosa di tutti i tempi: ***Age of Empires - Age of Discovery***. Questa volta la ***Ensemble Studios*** ci fa sognare mettendoci alla guida di una delle più grandi potenze del mondo in corsa, a quei tempi, per la conquista delle americhe. La trama del gioco è complessa e ricca di colpi di scena, con la scoperta di nuovi mondi che si intreccia con una strana setta religiosa alla ricerca della fonte dell'eterna giovinezza.



In giro per i continenti...

All'inizio ci caleremo nei panni di Morgan, un membro di questa setta che lotta per mantenere il controllo dell'ultima roccaforte non ancora caduta in mano agli ottomani. Man mano che verranno affrontate le missioni, incontreremo personaggi misteriosi e ricchi di personalità. Le missioni sono appunto una delle caratteristiche che rendono il gioco particolarmente interessante, essendo suddivise in 24 avvenimenti che porteranno il giocatore ad essere sempre più coinvolto e a voler scoprire i misteri che si celano dietro ogni campagna. Pur mantenendo inalterate alcune caratteristiche di base, ***Age of Empires 3*** presenta molte novità rispetto ai suoi predecessori. La veste grafica appare molto migliorata: le ambientazioni e le costruzioni sono ricche di dettagli ed anche in alte risoluzioni il gioco si mantiene abbastanza fluido. Incredibilmente realistici sono i riflessi delle navi e delle costruzioni sull'acqua, che rendono l'atmosfera molto coinvolgente. Le mappe sono molto varie e realistiche, ed il giocatore può dilettarsi nell'affrontare sfide nelle terre dell'Amazzonia, umide e ricche di vegetazione, o nelle gelide terre dei Grandi Laghi. Uno dei punti di forza di questo titolo è proprio la vastità di scelta di ambientazioni nella modalità "Giocatore singolo", che assicura lunghe ore di gioco senza diventare ripetitivo. Per quanto riguarda il gameplay, in questo capitolo ci sono parecchie evoluzioni rispetto agli altri. Il sistema di gioco rimane lo stesso, con i coloni che devono raccogliere le risorse (oro, cibo e legname). Tuttavia essi non dovranno più occupare del tempo prezioso nel trasportarle ma potranno accumularle mentre continuano a raccoglierle.







Requisiti: Win 2000 / XP - CPU 1.4 GHZ - RAM 256 - HD 3 GB



Una terra che cresce!

Altra novità è la spontaneità nelle azioni dei personaggi, che automaticamente raccoglieranno le risorse accatastate nel centro città o continueranno a costruire abitazioni ancora incomplete. Questo avvantaggerà chi non ha praticità nei giochi di strategia permettendogli di accumulare risorse senza dover controllare ogni singolo membro della popolazione. Il passaggio nelle diverse ere è molto vario, in quanto è possibile scegliere diversi comandanti a cui affidare la crescita del popolo, che svilupperà determinate tecnologie piuttosto che altre. Ma la vera novità di questo titolo sta nella presenza delle città madri. Come ci insegna la storia, ogni potenza che andava ad esplorare nuovi mondi manteneva comunque rapporti con la propria città appartenente all'Europa: proprio per questo motivo in ***Age of Empires 3*** ogni potenza, con l'evolversi delle missioni, può cambiare la propria città madre a livello estetico, cercando di migliorarla costruendo nuovi edifici. Col passare del tempo ogni giocatore acquisisce nuove abilità per sviluppare la propria città, dette "Carte". Inoltre, durante una missione, il giocatore avrà l'opportunità di farsi spedire merci dalla città madre, opportunità che può cambiare anche le sorti di una battaglia. Notevole è anche l'importanza data ai nativi locali, che avranno un ruolo fondamentale nella trama e negli scambi commerciali e culturali. La localizzazione completa in italiano permette inoltre anche a chi non "mastica" bene l'inglese di godere appieno il gioco senza incontrare difficoltà. In sostanza, ***Microsoft*** è riuscita a sviluppare un gioco che riesce a fondere vecchio e nuovo in perfetta armonia, creando un titolo veramente impedibile sia per i fan più appassionati, sia per chi si è affacciato da poco nel mondo dei giochi di strategia.

Federica "Poccina" Imbroglia





La via delle armi è sempre dolorosa...



▲ Mentre i vostri soldati non aspetteranno altro che farsi un bagno, voi li farete lavorare come schiavi. Però!



▲ Da questa angolazione non si riesce a vedere la contentezza dei contandini che stanno per essere invasi...



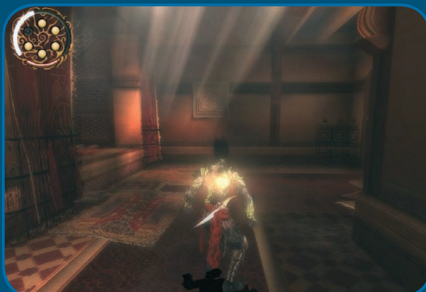
▲ Parte dell'esercito in formazione che aspetta solo di iniziare a combattere... ma contro chi? Contro il mare?

GRAFICA Grafica dettagliata e incredibilmente realistica	94
SONORO Buona la colonna sonora ma non all'altezza del resto	82
GIOCABILITA' Nuove funzionalità aggiunte ad un gameplay collaudato	90
LONGEVITA' Trama avvincente e molti scenari diversificati	92

+ Ottima grafica
+ Trama realistica
+ Innumerevoli scenari in single

- Troppo semplice per gli esperti
- Audio sottotono

>>> GLOBALE Andiam, andiamo a conquistar! **91**







THE TWO THRONES

PRINCE OF PERSIA

DUE PRINCIPI... AL PREZZO DI UNO!

Sullo scorso numero di *GAME* vi abbiamo presentato l'anteprima del terzo capitolo dedicato alle avventure del principe più snodato e spericolato di sempre. Ora nelle prossime righe scoprirete se quest'ultima fatica *Ubisoft* si rivelerà all'altezza delle aspettative. Questo episodio si riallaccia al finale del suo prequel: vediamo dunque, il principe fare ritorno a Babilonia, un rientro che si rivelerà alquanto sgradevole; il regno, infatti, è sotto assedio, la guerra impazza e la devastazione presente lascia spazio solo ad amare sensazioni. Non finisce qui, l'imperatrice del tempo viene assassinata e le ***Sabbie del Tempo*** liberate davanti agli occhi del principe. Rabbia, disperazione e desiderio di rivalsa saranno gli elementi che daranno origine alla nascita del suo ego malefico, ossia il ***Principe Oscuro***, che prenderà possesso del protagonista, prosciugandone la vitalità e costringendo il giocatore a tenere costantemente d'occhio la barra dell'energia. Dalla sua, il principe oscuro avrà la possibilità di brandire una catena a mo' di frusta, utile ad aggrapparsi a sporgenze o muri e abbattere i nemici. Il set di mosse disponibili, aumentato rispetto ai precedenti capitoli, differirà a seconda del personaggio che utilizzerete. Ad incrementare il ritmo di gioco, interverranno poi le sessioni dedicate alle corse con le bighe, ingegnosa novità che spezzerà il ripetersi di lotte e salti spericolati, con frenetiche e spassose battaglie a cavallo. Quest'ultimo capitolo ci porterà ad affrontare livelli che per tinte e stile si avvicinano a ***Sands Of Time***, con elementi visivi e sonori spiccatamente orientali e dannatamente seducenti; al comparto grafico e visivo non si poteva certo chiedere di più: gli sviluppatori della ***Ubisoft*** sono riusciti a migliorare la già eccellente realizzazione tecnica. Il gameplay risulta intuitivo, anche grazie al tutorial che vi guiderà sin dalle prime battute dell'avventura. Sonoro ben realizzato, con qualche stonatura nel doppiaggio a causa di voci interpretative poco coinvolgenti. Che altro aggiungere… consiglio vivamente l'acquisto di questo titolo, che migliora in ogni aspetto le sue precedenti incarnazioni. Ora, evocate il vostro ego malvagio e costringete la vostra "*parte buona*" a regalarvene una copia!

■ Simone "Cloud" Giorgi

Montreal

PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO

INFO

XBOX



▲ Azione platform pura: evitare l'incendio e gettarsi nel vuoto per raggiungere le piattaforme più distanti. Prince Of Persia vanta un gameplay molto vario!



▲ Ed ecco una delle sezioni ispirate ai giochi del buon vecchio (ma giovane) Kojima: avvicinarsi al nemico cercando di non farsi scoprire... è proprio Metal Gear!

GRAFICA	Realizzazione superba e animazioni di grande impatto	94
SONORO	Buona la colonna sonora ma il doppiaggio è da rivedere	88
GIOCABILITA'	Gameplay ottimamente realizzato e intuitivo.	90
LONGEVITA'	Storia principale breve ma intensa e coinvolgente	85

+ Grafica maestosa
+ Stealth spassoso!
+ La trama è molto appassionante!

- Peccato non duri molto
- Con il doppiaggio non ci siamo

>>> GLOBALE — La favola dark dei vostri sogni! — **90**

Caratteristiche: supporta Dolby Digital 5.1, 480p, Vibrazione

SITO UFFICIALE >>> http://mariosmashfootball.nintendo-europe.com







▲ Un dinosauro gigante in campo? Prevediamo imminenti e devastanti disastri...

MARIO SMASH FOOTBALL

QUANDO IL CALCIO NON E' UNA COSA SERIA!

In quante salse sportive il nostrano idraulico ci ha fatto compagnia? Bhè, calcolando i vari *Mario Kart*, *Mario Tennis*, *Mario Golf* e in ultimo *Mario Baseball*, al baffuto eroe in salopette mancava solamente di indossare scarpini e divisa da football per completare il simpatico quadretto. Questa versione "mariesca" del gioco più famoso del mondo è stata affidata agli sviluppatori della ***Next Level Games***, i quali hanno puntato su un prodotto che risultasse semplice, divertente e immediato. Vediamo allora cosa prevede per noi il menù delle competizioni inserite nel gioco: sarà possibile avviare il classico training, che ci svelerà i movimenti base ed essenziali per cimentarsi in un incontro ufficiale. Non manca la possibilità di disputare un incontro amichevole (viste le bastonate che ci si rifila durante un match, di amichevole c'è veramente poco), affrontare le varie competizioni ad eliminazione diretta e, soprattutto, non mancherà il cuore del gioco costituito dal multiplayer, vera linfa vitale di questo prodotto ***Nintendo***, in cui avremo la possibilità di affrontare in qualsivoglia modalità sfide da due a quattro giocatori contemporaneamente. Abbandonate tatticismi, moduli e formazioni studiate, perché tutto quello che avverrà nel rettangolo di gioco sarà tutto fuorché un corretto e reale incontro di calcio. La ***Next Level*** ha inserito la possibilità di utilizzare tutte le classiche armi dell'universo ***Nintendo***, come gusci, gli immancabili funghi, stelle e molto altro. Altra chicca inserita è l'intervento dell'immancabile Bowser durante alcune fasi di gioco... la sua funzione però la lascio scoprire a voi, per non rovinare il gusto della sorpresa! Inoltre, ogni protagonista ha un suo particolare colpo ad effetto, che sarà utilizzabile attraverso la giusta pressione dei tasti indicati. Tecnicamente il titolo della ***Next Level*** ci soddisfa a metà: troveremo ottime animazioni ed effetti speciali, ma anche scenari di gioco poco ispirati che ne compromettono la piena riuscita. Musiche ed effetti sono nella media, mentre la giocabilità, come sempre nei titoli targati ***Nintendo***, risulta semplice ed immediata. Facile intuire che ***MSF*** offre il meglio di sé giocando con almeno un paio d'amici... in quel caso allora ne vedrete delle belle!

Leonardo "Mikore" D'Ottavi





Next Level
PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: (ANTI) SPORT
GIOCATORI: 1 - 4
ONLINE: NO
INFO

LO SPORT VIOLENTO!

Per allontanare gli avversari la buona educazione non serve. Avremo a nostra disposizione ben due tipi di Tackle diversi: uno per sottrarre la palla e proseguire l'azione, l'altro per scaraventare in orbita tutti quelli che avremo di fronte... La seconda è la preferita di tutti... chissà mai perché?



GRAFICA	Divertenti le animazioni, il resto è nella media	80
SONORO	Divertenti le voci ma musiche scialbe	75
GIOCABILITA'	Semplice ed immediata	88
LONGEVITA'	In singolo perde colpi... ...in multi li acquista!	80

+ Con gli amici è quasi infinito
+ Effetti simpatici
+ Animazioni ottime

- Longevo solo in multiplayer
- Gli scenari non sempre all'altezza

>>> GLOBALE 80
Il primo calcio a suon di gusci!

Caratteristiche: supporta 16:9, 480p, Dolby Pro Logic II, Memory Card

SITO UFFICIALE >>> *www.konami.com/gs/officialsites/castlevania* DISPONIBILE ANCHE PER >>> *Xbox*

CURSE OF DARKNESS
CASTLEVANIA

A QUANDO LA PENSIONE, DRACULA?

L'allegra famiglia *Belmont*, ammazza-vampiri per professione (e per passione), ci ha praticamente cresciuto con le sue avventure fin dai tempi del *NES*, diventando presto l'ospite invadente ma sempre gradito di molteplici console, ed oggi il nuovo ***Castelvania***, stavolta identificato come ***Curse of Darkness***, è giunto alla sua seconda apparizione per ***PS2***. Tale ingresso ha suscitato molte polemiche e giudizi contrastanti perciò analizzeremo gli aspetti più rilevanti del gioco per comprendere i motivi di tanti disaccordi. Innanzitutto appendiamo al chiodo la classica frusta d'ordinanza e diamo il benvenuto al nuovo versatile ed affascinante eroe: ***Hector***. Dapprima seguace di ***Dracula***, poi convertito a svolgere una vita normale, ***Hector*** sarà perseguitato dalle forze del male per non aver onorato il suo compito di protettore. Avrete a vostra disposizione tantissime armi diverse, in base ai materiali che erediterete dalla morte dei vostri nemici; oltre alle classiche spade, lance ed asce ne troverete altre più originali, come shuriken, mazze da baseball, scudi spinati e tirapugni, tutte con un repertorio di combinazioni e attacchi speciali personalizzato. ***Castlevania - Curse of Darkness*** mira a ricalcare lo stile di ***Symphony of The Night***, mixandolo ad un gameplay vario ed innovativo per il genere; il concept del gioco è incentrato sugli ***Innocent Devil***, spiriti guida che ricordano molto i ***Familiar*** di alcuni vecchi capitoli della saga, indispensabili in molte occasioni. Ogni ***Innocent Devil*** può assumere forme diverse e avere abilità varie in base a come lo "alleverete": ogni nemico sconfitto lascerà dei cristalli che potenzieranno il vostro compagno; acquisito un certo numero di gemme, l'***Innocent Devil*** subirà una metamorfosi totale acquisendo nuove magie e poteri speciali. Nonostante la caratterizzazione dei nemici sia molto azzeccata, il comparto grafico non è all'altezza: le ambientazioni sono lineari e spoglie, mentre l'orizzonte visivo è celato dall'abusata e fastidiosa nebbia. La colonna sonora invece è davvero divina: colma di musiche orchestrali e di ritmi serranti. In definitva ***Castlevania - Curse of Darkness*** è come una mina inesplosa, innocua per alcuni ma letale per altri. In definitiva un buon titolo minacciato da diversi difetti. Incuriosirà i più volubili, ma farà letteralmente sognare gli appassionati!

Valerio "Zatamus" Fusco

PlayStation 2

Konami
PUBLISHER: KONAMI
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

GRAFICA	Impatto grafico scarso per una PS2. Buone animazioni	75
SONORO	Di notevole spessore, come in ogni buon Castlevania	92
GIOCABILITA'	Molti stili di gioco e piuttosto coinvolgente	86
LONGEVITA'	Difficoltà altalenante, gli esperti lo finiranno in fretta	88

+ Parecchie combo diverse
+ Innocent Devils ben gestiti

- Tecnicamente è poco curato
- E' semplice per i veterani

>>> GLOBALE 85
Non adatto ai troppo esigenti

Caratteristiche: supporta Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

SITO UFFICIALE >>> http://projectgothamracing3.com






PROJECT GOTHAM 3

QUANDO TORNA LA GUIDA... CON STILE!



La serie di *Project Gotham Racing* ha sempre riscosso un buon successo tra gli appassionati di corse: il primo mostrò effetti grafici mai visti prima ed una struttura di gioco innovativa, il secondo introdusse il gioco online e, infine, questo terzo episodio torna a stupire, visto che si tratta di un titolo davvero rifinito e curato in ogni sua parte. Innanzitutto la modalità in singolo è cambiata, non si hanno più gare disposte secondo le classi ma secondo il tipo di gara affrontata: questo vuol dire avere accesso sin dall'inizio ai 72 bolidi presenti nel gioco. Il livello di difficoltà è stato calibrato in modo da non annoiare i giocatori in cerca di medaglie di valore, senza però facilitarne l'impresa: un passo in avanti per la serie, da sempre afflitta dall'eccessiva difficoltà. Le vittorie, ora, servono a sbloccare nuove auto ed ottenere crediti aggiuntivi per comprarne altre; è presente anche la carriera online, dove potrete sfidare avversari in carne ed ossa e vedere le loro gare tramite l'opzione ***Gotham TV***. La fisica è indubbiamente migliorata: le auto offrono una sensazione di peso maggiore e si comportano molto realisticamente. La grafica è qualcosa di meraviglioso: il motore grafico assicura fluidità e ricchezza di effetti come ***motion blur*** e riflessi in tempo reale, gestendo città davvero complesse e bolidi super dettagliati persino negli interni; la nuova visuale, dall'interno dell'abitacolo, è assolutamente massiccia: è possibile persino muovere la testa e guardare gli specchietti retrovisori! Incredibilmente varia è la colonna sonora, che racchiude moltissimi generi e persino musica classica. Tra le opzioni disponibili vi è persino un editor di percorsi davvero ben fatto ed il photo-mode, dove potrete cimentarvi nel ritoccare le vostre foto e renderle uniche. Se siete appassionati del genere non potete lasciarvi sfuggire questo capolavoro, visto che migliora in tutti gli aspetti una serie di grande successo!

Francesco "Ultimato" Verzola





GRAFICA	Un inizio niente male per la Next Generation!	94
SONORO	Colonna sonora ed effetti davvero eccellenti	94
GIOCABILITA'	Molto simile ai passati episodi, ma curatissimo	85
LONGEVITA'	Carriera impegnativa, infinito online	92

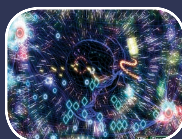
+ Grafica esagerata
+ Tantissime opzioni di gioco
+ Difficoltà calibrata

- Introduce poche novità
- Alcuni caricamenti sono un po' lunghi

>>> GLOBALE 92
...per chi adora sgommare!

GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED

Incluso come minigioco accessibile dal garage, Geometry è una specie di Asteroid di nuova generazione ricco di favolosi effetti grafici, dal gameplay frenetico e divertente: i più nostalgici ci andranno matti!



Caratteristiche: supporta 16:9, 720p, Dolby Digital 5.1, Memory Card





PERFECT DARK ZERO

AVVISO URGENTE: AGENTI SEGRETI CERCASI!

Dopo anni di attesa, migrazioni e adattamenti, è finalmente arrivato il prequel di uno dei migliori giochi del Nintendo 64, Perfect Dark Zero: molto atteso dagli utenti ***Xbox,*** come vera alternativa ad ***Halo***, questo titolo ha già fatto molto parlare di sé, nel bene o nel male. Ma cosa ci possiamo aspettare da questo interessante titolo? Sarà al livello del capolavoro ***Bungie***?

Il mio nome è Dark, Johanna Dark...



... detta anche affettuosamente Jo. Trattando gli avvenimenti del passato, troviamo la figlia di *Jack Dark* ancora apprendista ed inesperta. Il padre, iperprotettivo, la vede ancora immatura e la considera un peso, contrario a farle svolgere pericolosi incarichi. Lei invece, per dimostrare le proprie qualità si sottopone a duri test e partecipa ad una missione contro la volontà del padre. La storia è narrata attraverso i dialoghi delle cutscenes e dei briefing, che a dire il vero risultano poco chiari e ridotti per ottenere una narrazione chiara e continua. Guideremo comunque ***Jo*** in uno sparatutto in prima persona strutturato a missioni, con un futuristico arsenale tanto vario quanto letale: alcune armi possono disporre addirittura di tre modalità, tra fuoco secondario e funzioni addizionali. In più, per il completamento di certi incarichi si potranno sfruttare vari gadget, come ad esempio un dispositivo per hackare i congegni elettronici, uno per scassinare le porte, e addirittura esplosivo per abbattere muri e obiettivi sensibili. Le missioni, molto varie, introducono persino elementi di stealth. Un punto di forza del titolo, certamente, ma al contempo una delusione: agire silenziosamente per sorprendere l'avversario, evitare gli allarmi... sono ormai consuetudini note agli estimatori del genere abituati a ***Metal Gear Solid*** e ***Splinter Cell***. Inoltre l'***IA*** è abbastanza scarsa, con nemici che non si accorgono nemmeno del cadavere di un compagno che cade loro accanto... un po' penoso, visti i risultati ottenuti dagli altri titoli; senza considerare che, una volta scoperti, la vostra posizione sarà sempre magicamente nota ai vostri avversari: in generale si ha l'impressione che questo aspetto sia stato inserito un po' a forza nel gioco. Le missioni cambiano in base al livello di difficoltà settato, che influisce anche sull'arsenale e sui gadget: meglio quindi provare a cimentarsi al livello massimo di difficoltà, nonostante l'iniziale

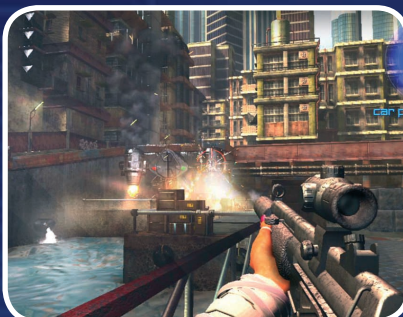






Caratteristiche: supporta 16:9, 720p, Dolby Digital 5.1, Memory Card





frustrazione (vista l'impossibilità di salvare a piacimento e l'assenza, in alcuni livelli, di Checkpoint) aumenterete la longevità del titolo e sicuramente vi tornerà utile come allenamento per il ***Live***, vero fiore all'occhiello del titolo. E' questa una componente davvero ben curata: le mappe sono ottimamente disegnate, gli scenari perfetti per scontri frenetici tra squadre di giocatori e, su richiesta, anche di bot (un po' approssimativi per la verità), per un totale di ben 32 giocatori umani contro 15 bot. In Live è assolutamente necessario avere abilità sufficiente per mirare alla testa, visto che è l'unico modo per eliminare il nemico con pochi colpi: capita purtroppo di scaricare interi caricatori sul corpo dell'avversario e vedersi abbattere da un paio di colpi mirati. Tra le modalità disponibili segnaliamo inoltre un'aggiunta graditissima: il co-op online. Cercatevi un ottimo compagno e cimentatevi nella campagna insieme a lui, non ve ne pentirete, è un'esperienza veramente notevole.

Non le vogliamo più piatte...

... parlando di texture ovviamente! Graficamente infatti il titolo si difende bene con una quantità di poligoni discreta, anche se non assolutamente degna della next-gen, mentre stupiscono le bellissime texture, infarcite di ***parallax mapping*** (che dona alle superfici un senso di profondità mai visto prima) e gli effetti, primo fra tutti il motion blur. Molto buona anche l'illuminazione, con ombre in tempo reale, e la fisica, convincente per gli oggetti (finalmente sembrano pesanti..), un po' meno per i corpi, raramente afflitti da bug, con cadaveri restano a danzare per aria (da vedere!). Il comparto audio si compone di musiche stupende, effetti sonori molto buoni, ed un doppiaggio nella media. In complesso ***Perfect Dark Zero*** è un gioco da amare o odiare: prendetelo se vi piacciono le sfide impegnative per l'offline, un frenetico gioco online e se vi interessa giocare in cooperativa, evitatelo se cercate un prodotto che sprizzi originalità senza ricorrere al ***Live***...in ogni caso, non sarà al livello di ***Halo***, ma rimane un prodotto davvero eccezionale!

Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Week-end con il porto... d'armi!



▲ Qualcosa ci dice che non vedremo più l'omino rosso!



▲ Dubitiamo che sappiano a cosa stanno sparando...



▲ Missione 2: recuperare la crema solare che l'astronauta a terra ha dimenticato all'interno della base...

GRAFICA Gigantesca, immensa e non sfrutta neanche la Next-Gen!	93
SONORO Ottime musiche ed effetti... ...peccato per il doppiaggio!	88
GIOCABILITA' Qualche incertezza in singolo, totale in Live	90
LONGEVITA' Multiplayer straricco di opzioni... dagli autori di 007!	95

+ Co-op online!
+ Adrenalinico e frenetico in Live!
+ Milioni di opzioni

- IA davvero molto discutibile
- La fisica a volte è bizzarra

>>> GLOBALE 92
Diventate l'Agente Perfetto!

>>> Tutte le hit delle console portatili <<<

HAND GAMING

A cura di
Riccardo "Riki" Fusco

Mile High Pinball



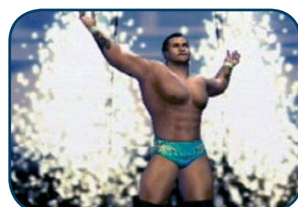
Chi non ricorda i classici giochi di flipper, tanto in voga negli anni 90 ai tempi dell'Amiga? Era un po'che non se ne vedevano in giro, probabilmente creduto un genere morto senza più innovazioni da offrire…fino ad ora! *Mile High Pinball*, dalla mente dei geniali ***Bonus***, reinventa su ***N-Gage*** il genere del pinball offrendo una struttura rivoluzionaria in cui non esiste una singola tavola, ma una serie di 83 consecutive che dovremo attraversare con la nostra pallina (personalizzabile!), risolvendo enigmi ed abbattendo i nemici che ci si parano davanti, boss compresi. Il tutto mentre cerchiamo di scovare stanze segrete (stupende, praticamente minigiochi a tema di altri titoli ***Nokia***), accumulare punti, soldi e, udite udite, power-up. Già, perché ci sono ben 35 tipi di potenziamenti ed accessori capaci di sdoppiare le palline, moltiplicare i diversi fattori di punteggio e tantissimi altri che renderanno la vostra esperienza di gioco eccezionalmente varia. I tasti utilizzabili sono quelli dei due flipper e quello per utilizzare il power-up, mentre manca completamente il tilt anche se sinceramente non se ne sente il bisogno. La grafica è molto gradevole e completamente bidimensionale, non eclatante ma funzionale: gli sfondi disegnati sono però stupendi ed anche ben animati. Menzione speciale merita l'audio, che probabilmente comprende le migliori musiche mai apparse in un videogioco del genere (e non solo oserei dire): sono semplicemente perfette e di generi diversi, ed accompagneranno egregiamente la vostra scalata verso il successo (è proprio il caso di dirlo!). A completare il quadro: l'editor di tavole, molto carino anche se lacunoso di opzioni rispetto al gioco vero e proprio. Inutile dire che se volete un gioco longevo e divertente, che impegni anche solamente pochi minuti al giorno del vostro tempo, non potete lasciarvi sfuggire questo gioco, veramente perfetto per un portatile come l'N-Gage!





N-GAGE NOKIA	Grafica	82	Giocabilità	90	88
	Sonoro	94	Longevità	82	GLOBALE

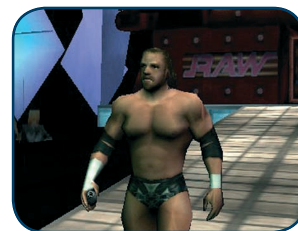
WWE SmackDown vs RAW 2006





Ero poco più di un poppante quando anni fa godevo delle gesta di Ultimate Warrior, Hulk Hogan e company mettendomi a saltare sopra un cuscino e prendendo a schiaffi una scopa in pieno delirio d'emulazione. Oggi a distanza di tempo, la passione per il ***Wrestling*** non è di certo scemata e sicuramente milioni di fan potranno ora gioire per il nuovo supero titolo targato ***THQ*** disponibile per PSP: ***WWE SmackDown vs RAW 2006*** è pronto a salire sul ring. Lanciato in contemporanea per ***PS2***, ***WWE*** ha trovato nel portatile Sony una validissima alternativa, tanto da impensierire la stessa sorella maggiore mostrando stile e ottime capacità tecniche. Il miglior colpo è stato sferrato dalla realizzazione grafica: i lottatori sono lealmente riprodotti e si muovono con immenso realismo e fedeltà; la digitalizzazione degli atteggiamenti assunti nelle varie situazioni dello show è pressappoco perfetta. Sono state introdotte due caratteristiche fondamentali ai fini di gioco: la ***Stamina*** che regolerà la forza fisica del wrestler e il ***Momentum Systems*** che vi impegnerà di effettuare mosse sempre diverse e spettacolari per avere maggior acclamazione da parte del pubblico. La corposa modalità carriera, gli oltre 100 tipi di match disponibili e i numerosi ring a disposizione, vanno a irrobustire una longevità che era già molto energica. Il sonoro è molto godibile (preparate gli auricolari!) e riproduce fedelmente le atmosfere tipiche del Wrestling: collisioni e grida dei lottatori molto credibili, il tutto accompagnato da musiche di alta qualità in stile Rap e Rock. E' perciò giunto il momento di spegnere la televisione e brandire la vostra inseparabile ***PSP***… che lo Show abbia inizio!







PSP	Grafica	93	Giocabilità	88	89
	Sonoro	87	Longevità	92	GLOBALE

Mario Tennis Power Tour





Dopo parecchi titoli di notevole successo sul *portatilino* targato *Nintendo* (come *Golden Sun* e *Mario golf Advance Tour*), l'ottima *Camelot* abbina il solito canone di un gioco tennistico alla meccanica di un RPG, con l'esaltante risultato di un vero e proprio tennis di ruolo... e da qui ***Mario Tennis Power Tour***! Il buon vecchio e onnipresente ***Mario***, anche se compare nella confezione del titolo, non è il protagonista della modalità storia ma lascia il posto a due simpatici amici: ***Max*** e ***Tina***, che si alterneranno nell'***Accademia Reale del Tennis*** per affrontare diverse sfide e ottenere nuove tecniche, in modo da poter disputare (e vincere!) anche le sfide più difficili. Avremo a nostra disposizione diverse classi di abilità (dalla modalità ***Junior*** a quella ***Professionisti***) e ci potremo sbizzarrire allenandoci con il ***Tiro al Muro*** o l'***Autotennis***, ciascuno dotato di più livelli di difficoltà. Ma l'area che personalmente preferisco è quella destinata ai ***Super Colpi***, dove andremo ad apprendere una sorta di mossa speciale, sia difensiva che offensiva, indispensabile per completare le dieci barre e sbloccare i simpatici minigiochi. Il classico livello di esperienza, come in ogni RPG che si rispetti, si rivela la condizione essenziale per proseguire nel gioco e accrescere i parametri primari (potenza, controllo ecc.) e secondari (Servizio,volèe, ecc...); inoltre questa volta l'exp sarà condivisibile da entrambi i personaggi, con un risparmio di tempo notevole: la giocabilità, e di conseguenza anche la longevità, non può che giovarne. E poi ci sono altre spassosissime modalità dedicate ai puristi del tennis che vi permetteranno di sbizzarrirvi come meglio credete. Infine, il piatto veramente forte della casa è l'attesissimo multiplayer per 4 giocatori, dove darsi battaglia tra uno smash e l'altro, sullo sfondo di una grafica vivace ed un sonoro gradevolissimo. Tenetevi stretto il vostro ***Advance*** perché fino a che saranno realizzati titoli di questo livello il puro divertimento non sarà mai un' utopia. Come dire: "*dritto, rovescio e.... invocazione!*"

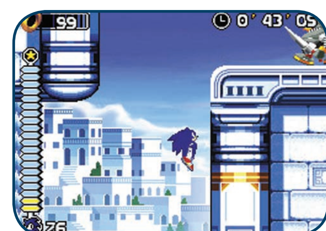


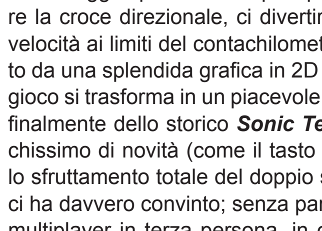
GAME BOY ADVANCE SP	Grafica 91	Giocabilità 92	91 GLOBALE
	Sonoro 88	Longevità 90	

Sonic Rush

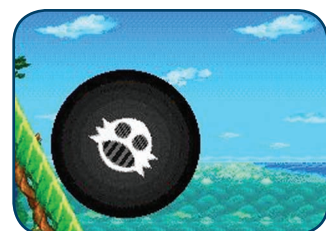


Mi vengono i brividi a ripensare quanti giorni della mia esistenza videoludica ho passato giocando a *Sonic*, tanto che se vedevo la mia schiena allo specchio era ricoperta di spine blu... AAAAH! Visti i brutti tempi che corrono in casa ***Sega*** (più veloci dello stesso porcospino), dove la qualità dei propri titoli è scesa in maniera vertiginosa, tanto da far rimpiangere l'epoca in cui combatteva con la ***Nintendo*** per la leadership dei videogames, questo ***Sonic Rush*** è una vera boccata di ossigeno. Iniziamo a parlare del gioco che vede il nostro simpatico protagonista (ed il suo alleato ***Blaze*** il gatto) dare la caccia al cattivone di turno, il redivivo ***Ivo Robotnik***, colpevole di aver rubato ancora una voltale gemme del chaos e di aver progettato un piano per eliminare il nostro pungente eroe. Notiamo immediatamente, con nostra profonda gioia, che il gioco è rimasto semplice e molto intuitivo: anche se trascorreremo la maggior parte del tempo a pigiare tasti e consumare la croce direzionale, ci divertiremo non poco con la velocità ai limiti del contachilometri di ***Sonic***. Supportato da una splendida grafica in 2D (che in alcune fasi del gioco si trasforma in un piacevole 3D), un sonoro degno finalmente dello storico ***Sonic Team***, un gameplay ricchissimo di novità (come il tasto ***Rush*** per il il turbo) e lo sfruttamento totale del doppio schermo, questo titolo ci ha davvero convinto; senza parlare poi del bellissimo multiplayer in terza persona, in cui sfidare a tutto gas un amico. E' così che ci piaci cara ***Sega***: quando invece di tirare fuori le unghie... fai spuntare le spine!











DS	Grafica 90	Giocabilità 93	92 GLOBALE
	Sonoro 92	Longevità 88	

>> Inviateci le vostre recensioni. Noi le pubblicheremo! <<





FIFA 2006

Dalla serie A al proprio schermo!

Direttamente dal forum di GAME, la recensione di un nostro lettore: Hijacker!

Cominciamo subito col dire che ***FIFA***, da qualche anno, ha perso la nomina di ***Miglior Gioco di Calcio*** per ***PC***, ma la battaglia con il diretto rivale, ***Pro Evolution Soccer***, si fa sempre piu' competitiva. Il gioco si presenta bene e offre molte migliorie in tutte le sue parti, soprattutto per quanto riguarda la giocabilita'. L'installazione non è lunghissima rispetto alle passate versioni ma credo dipenda più dal mio piccolo ***Pentium 4*** che non da particolari migliorie tecniche... in ogni caso, bando alle ciance ed entriamo nei particolari! Per quanto riguarda la grafica troviamo un ottimo lavoro nel ricreare l'atmosfera, con dettagli davvero belli come striscioni, bandiere, ecc.. I giocatori non sono il massimo, pochi ricordano i volti dei nostri campioni, e non tutte le squadre hanno le divise ufficiali. Il sonoro è il punto di forza di questo titolo: buona la telecronaca di ***Bruno Longhi*** con il commento tecnico di ***Aldo Serena***... anche se a volte sembra stiano guardando un'altra partita! Molto curato l'audio dedicato all'ambiente, con cori riprodotti fedelmente. Il gameplay è migliorato: scordatevi la solita monotonia di cross dalla fascia e incornate dell'attaccante, perchè non sempre riuscirete ad anticipare difensori e portiere, a meno che non tiriate "siluri" da fuori area. Il menù delle opzioni ricalca quello dei capitoli precedenti, con le varie modalità di partita. ***FIFA 2006***, insomma, è un buon titolo! Ma dobbiamo aspettarci che ***EA*** concentri le forze per il prossimo gioco dedicato ai Mondiali...

HIJACKER - Forum di GAME






Cheat & Soluzioni

MARIO KART DS

FINALE ALTERNATIVO
Completa tutte le coppe a rank oro in tutte le classi

SBLOCCA WALUIGI
Prendi un trofeo d'oro in ogni Retro Grand Prix a 100cc

SBLOCCA IL TERZO KART
Prendi un trofeo d'oro in ogni Nitro Grand Prix a 100cc




GAME MAIL

Quoppereffe Risponde!



Scrivete a: *redazione@gameplayer.it*
Sito internet: *www.gameplayer.it*

◀ *Double Dragon - Technos Japan (1987)*

Gennaio si avvicina e noi siamo qui in redazione con una temperatura vicina allo zero assoluto. Per ovviare al problema indosso guanti corti che sembrano usciti direttamente da Double Dragon. Quando arriverà il Direttore per correggere gli articoli, è probabile che si metterà a sparare come il boss durante l'introduzione del gioco. Ma noi andiamo avanti lo stesso, tanto alla fine vincono i buoni. Ehm...

LA LETTERA DEL MESE

Salve! Mi chiamo ***Angelica*** (ma x tutti sn ***Angy*** ^ ^) e ho letto la vostra rivista... la trovo fantastica!! Mi volevo complimentare con voi perchè il giornale è veramente ben fatto e le immagini sono davvero belle! Poi un grandissimo grazie per le informazioni che mi avete dato su ***Final Fantasy XII***: sono una grande fan di questa saga e finalmente conosco qualcosa di più sul suo sequel! Grazie!!!!!

Angelica - E-mail

*Ciao **Angy-Girl** (ti ricordi quel cartone animato terribile che si chiamava così?), la tua lettera mi rallegra sia per i complimenti che per il commento su **FF**... Ti confesso che gioco a questa serie dai tempi del primo capitolo (all'epoca era uscito anche un episodio parallelo fantastico su **Game Boy** intitolato **Mystic Quest**) e sono ansiosissimo di vedere questo nuovo episodio. Anche se fremo di più per **FF7 - Advent Children**...*

MESSAGGI DAL FORUM!

Prende vita il FORUM di GAME: con una semplice click è possibile entrare a far parte della nostra community!

ORGANIZZA IL TUO TORNEO

E' passato quasi un anno da quando ho iniziato a giocare ad ***Halo 2*** e ancora nn mi sn stufato di questo gioco... anzi, resta tra i miei preferiti in assoluto, insieme alla storica saga di Final Fantasy!

Fgm Ceciola

ORGANIZZA IL TUO TORNEO

Postate i vostri tag se giocate con ***halo 2*** su ***Xbox Live - Splatters***

Se giocate a GW e cercate clan, la gilda DRL è lieta di aprirvi le porte! - ***Exodus***

VENDO / SCAMBIO

Vendo la serie Inu-Yasha dal numero1 al numero 46 in blocco a 70 euro. Non si vendono numeri sciolti. Inoltre vendo la serie di Hellsing, dal numero 1 al numero 6, in blocco a 20 euro. Solo consegna a mano, no spedizioni.
ookami[@]supereva.it / ookami - Forum di Game

Cerco SWAT 4 in versione originale DISPERATAMENTE!!
MS_Animal - Forum di Game

IL SONDAGGIO DI GAME

Hai completato tutti gli RPG di Squaresoft?



SI 23%
IN PARTE 66%
NESSUNO 11%

Tornei, amici, sondaggi, scambi... iscrivetevi alla nostra community! www.gameplayer.it

Retro
Games from the past

Attenzione! www.vgmusic.com mette a disposizione tutte le colonne sonore midi dei successi *SNK*! Chi non ha mai ascoltato il ***Sound Beach*** di ***Fatal Fury*** può anche dedicarsi all'uncinetto!

1976 - 2001
Un Coin-Op in salotto a ritmo di giochi arcade






The 100 MEGA SHOCK

La perfezione nei videogiochi? Fu raggiunta e poi dimenticata: ecco la storia di come il 2D scomparve all'apice del suo splendore. Insieme a tre, immense, lettere: SNK

C*i saranno ancora molte battaglie da affrontare e molti nemici da sconfiggere* è una delle ultime cose che ascoltiamo in ***Ken il Guerriero***, prima di quel memorabile monologo finale dedicato a chi vive combattendo ("*Penso a Shin, alla morte che ha trovato...*"). Eravamo all'inizio degli anni '90 e lo spirito di sfida e competizione era molto più acceso di quanto non accada oggi. E nei *games* vi era un motivo ben preciso: a differenza dei giochi 3D, tutto avveniva su uno stesso schermo, vittoria o sconfitta. Inevitabile che i giochi in multiplayer guardassero soprattutto all'arcade, allo stile dei giochi da bar basati su azione frenetica e abilità. A differenza di oggi, vi era una tangibile certezza di avvicinarsi sempre più ad uno stile grafico "perfetto": il 2D aveva fatto passi da gigante e gli *sprites* assomigliavano sempre più a veri e propri cartoni animati. La ***Capcom*** (la *geniale* ***Capcom***) aveva rivoluzionato ogni genere di giochi, prima di approdare ai lidi di ***Street Fighter*** e gettare le basi per la costruzione del "gioco ideale". Eredità che fu recepita (la parola esatta sarebbe "appropriata") da una società di nicchia che, fino ad allora, non aveva mai brillato per risultati particolari: la ***SNK***. Decisa a unire il mercato arcade con quello casalingo, la software house giapponese commercializzò il ***Neo-Geo***, una console dalla potenza spaventosa che vantava lo stesso hardware dei cabinati. Basata sull'abusato chip ***68000*** di ***Motorola*** (per la grafica) e sul vecchissimo ***Z80A*** (sonoro), venne a lungo ritenuta la console che più di ogni altra avrebbe potuto ospitare i titoli di nuova generazione. A partire da ***Nam 1975***, clone di ***Cabal*** dal comparto sonoro grandioso e dalla giocabilità alle stelle, la SNK pubblicò una lunga serie di successi di livello mondiale, tutti caratterizzati da una grafica semplicemente sbalorditiva (***Alpha Mission 2***, ***Eightman***, ***Crossed Sword***...). E poi ci fu silenzio, inciso in quattro semplici parole: ***The 100 mega Shock***. La ***SNK*** era riuscita nell'incredibile risultato di superare i 100 megabit di memoria per un singolo gioco (all'epoca non si raggiungevano i 4) con ***Art Of Fighting***. Iniziò una lunga serie di titoli dalle prestazioni visive massicce (***Fatal Fury 2***, ***World Heroes***) ma penalizzati da costi eccessivi (oggi un titolo ***SNK*** costerebbe attorno ai 250 Euro!); la vita del 2D, inoltre, sarebbe terminata ufficialmente nel 1995, con l'arrivo della ***Playstation***: motivi che costrinsero la ***SNK***, dopo anni di trascinamenti commerciali, alla chiusura nel 2001 e all'acquisto societario da parte di ***Playmore***. Poco importa in fondo: i veri capolavori non hanno tempo!



▼ "I don't know! I don't know... Wait, I know" il sonoro di Nam ottenne voti prossimi a 100





GAME

La prima rivista gratuita di videogiochi







Per la tua PUBBLICITA' su queste pagine contatta: 06 / 397.359.95 - 348 / 321.19.70

RECENSIONI

MORTAL KOMBAT shaolin monks

Dal Tibet con furore!

BURNOUT REVENGE

Allacciate le cinture di sicurezza

GAME è il primo mensile gratuito interamente dedicato al mondo dei computer e dei videogiochi. 32 pagine a colori di recensioni, news, anteprime, trucchi, interviste e speciali.

20.000 copie distribuite nelle università, nei negozi specializzati, nei centri commerciali e nei locali di Roma.

La prima rivista gratuita di videogiochi



E il divertimento continua nel sito ufficiale:

www.gameplayer.it

Iscriviti alla community di GAME: in un click potrai trovare forum, chat, amici, giochi, download, immagini, musiche, articoli e notizie in diretta dal mondo dei pc e delle console.

WWW.EDIZIONIPLAYER.IT

Per ricevere gratuitamente GAME presso il vostro esercizio commerciale: 338 / 10.39.650

32 pagine a colori - 20.000 copie - Edizioni Player SRL

I Videogiochi cambiano.
Anche i giocatori

Game - La prima rivista gratuita di videogiochi



Game - La prima rivista gratuita di videogiochi

PER LA PUBBLICITA' SU QUESTE PAGINE

06 - 39.735.995 348. 32.11.970

WWW.GAMEPLAYER.IT